



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **2.1 PENELITIAN TERDAHULU**

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis menggunakan tiga penelitian terdahulu sebagai acuan referensi. Pertama, penelitian yang berjudul “Fenomena Anak Punk Dalam Berbagai Perspektif” teori Michel Foucault, Agama, dan Pendidikan, oleh Siti Sugiyati dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan melakukan studi kasus di Cipondoh, Kota Tangerang.

Kedua, penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Komunitas Punk” oleh Muhammad Jordan Haekal dari Universitas Multimedia Nusantara, dengan melakukan studi etnografi komunikasi pada pola komunikasi komunitas punk muslim rawa terate.

Lalu yang terakhir adalah penelitian yang berjudul “Representasi Budaya Patriarki Dalam Film *7 Hati 7 Cinta 7 Wanita*” oleh Elvira Beryl Valencia Gulo dari Universitas Multimedia Nusantara dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.

Penelitian pertama yaitu karya Siti Sugiyati dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena anak *punk* menurut berbagai perspektif dan juga memberikan informasi bagaimana komunitas anak *punk* yang ada di Cipondoh Tangerang serta berbagai perspektif terhadap fenomena anak *punk*. Alasan Sugiyati melakukan penelitian ini karena ingin mengetahui lebih dekat mengenai kehidupan anak *punk* yang selama ini sering dianggap sebagai biang rusuh di mata masyarakat dan pemerintah.

Sugiyati melakukan penelitian ini dengan melihat dari perspektif teori Michel Foucault, Agama, dan Pendidikan. Metode yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang ingin mengungkapkan, mengembangkan, dan menafsirkan data, peristiwa, kejadian-kejadian, dan gejala fenomena yang terjadi pada saat sekarang. Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan data deskriptif analisis dan pendekatan keilmuan.

Penelitian Sugiyati dengan penelitian yang dilakukan penulis sama-sama meneliti kehidupan anak *punk*, namun Sugiyati menggunakan analisis dan perspektif teori, agama, dan pendidikan dalam melakukan penelitiannya. Sedangkan penulis meneliti budaya dari anak *punk* dengan menggunakan pendekatan deskriptif pada film.

Lalu yang kedua, penelitian karya Muhammad Jordan Haekal dari Universitas Multimedia Nusantara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peristiwa, situasi, tindak, dan pola komunikasi yang ada di dalam komunitas *punk* muslim Rawa Terate. Alasan Haekal melakukan penelitian ini karena ketertarikan

untuk mengetahui lebih dalam mengenai pola komunikasi komunitas *punk*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian Haekal ini mengkaji tentang aktivitas komunikasi dalam komunitas *punk* muslim dalam perilaku komunikasi yang mereka lakukan dengan menggunakan pendekatan etnografi komunikasi. Untuk mengetahui pola komunikasi tersebut maka peneliti menggunakan metode etnografi komunikasi untuk mengetahui pola komunikasi yang terbangun dengan melihat peristiwa, tindakan, dan situasi komunikasi yang terjadi dalam komunikasi kelompok tersebut.

Haekal melakukan penelitiannya dengan melakukan pendekatan deskriptif sama dengan yang dilakukan penulis dalam penelitiannya, namun Haekal lebih mendalami aktivitas komunikasi di dalam komunitas *punk* sendiri itu sendiri. Sedangkan penulis meneliti representasi budaya *punk* itu sendiri.

Terakhir, penelitian karya Elvira Beryl Valencia Gulo dari Universitas Multimedia Nusantara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi budaya patriarki dalam film *7 Hati 7 Cinta 7 Wanita*. Beryl melakukan penelitian ini karena ia tertarik untuk meneliti ketidaksetaraan gender atau disebut juga patriarki yang kerap terjadi baik dalam film maupun di kehidupan nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Dalam penelitian ini, Beryl membedah representasi budaya patriarki dengan menggunakan kode-kode televisi yang telah dieliminasi oleh kode-kode sosial, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika John Fiske dan paradigma konstruktivistik.

Penelitian yang dilakukan Beryl memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu keduanya meneliti representasi budaya dalam film. Lalu yang membedakan penelitian Beryl dengan penelitian penulis adalah, penelitian Beryl mengkaji tentang ketidaksetaraan gender yang sudah terjadi sejak lama di Indonesia, sedangkan penulis meneliti suatu budaya yang bernama punk yang berasal luar negeri dan kini masuk di Indonesia.

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian dengan Riset Terdahulu**

	<b>Peneliti Terdahulu 1</b>	<b>Peneliti Terdahulu 2</b>	<b>Peneliti Terdahulu 3</b>
<b>Nama Peneliti</b>	Siti Sugiyati	Muhammad Jordan Haekal	Elvira Beryl Valencia Gulo
<b>Judul Penelitian</b>	Fenomena Anak Punk dalam Berbagai Perspektif	Pola Komunikasi Komunitas Punk	Representasi Budaya Patriarki Dalam Film 7 <i>Hati 7 Cinta 7 Wanita</i>
<b>Universitas</b>	Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Multimedia Nusantara
<b>Tahun</b>	2014	2015	2015
<b>Jenis</b>	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif

<b>Penelitian</b>			
<b>Metode Penelitian</b>	Teori Michel Foucault, Agama, & Pendidikan	Pendekatan Etnografi Komunikasi	Analisis semiotika John Fiske dan paradigma konstruktivistik
<b>Sifat Penelitian</b>	Deskriptif Analisis	Deskriptif	Deskriptif
<b>Hasil Penelitian</b>	Punk sebagai bentuk subkultur, memiliki nilai-nilai yang bersifat bertentangan karena subkultur ini muncul sebagai bentuk <i>counter culture</i> dari sistem sosial budaya arus utama.	Aktivitas komunikasi yang khas dilakukan oleh kelompok punk muslim merujuk pada peristiwa perekrutan anggota baru dan aktivitas keagamaan seperti shalat, berdoa, dan mengaji. Seluruh aktivitas itu nanti akan dibagi ke dalam peristiwa, situasi, dan tindak	Ketidaksetaraan gender mengacu pada tanda-tanda verbal maupun non verbal yang kemudian menunjukkan konsep ideologi patriarki. Adanya dominasi laki-laki terhadap perempuan sudah menjadi sebuah sistem kepercayaan dan keyakinan dalam

		komunikasi yang dilakukan oleh komunitas punk muslim Rawa Terate.	masyarakat.
--	--	---	-------------

## 2.2 Representasi

Menurut Marcel Danesi (dalam Wibowo, 2011, h. 122) representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Hal ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan, atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik.

Ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang “sesuatu” yang ada di kepala kita masing-masing. Representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, “bahasa” yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada di dalam kepala kita harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang lazim supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu.

David Croteau dan William Hoynes (dalam Wibowo, 2013, h. 195) mengatakan bahwa dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu mengalami proses seleksi. Mana yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikasi

ideologisnya itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan. Maka selama realitas dalam representasi media tersebut harus memasukkan atau mengeluarkan komponennya dan juga melakukan pembatasan pada isu-isu tertentu sehingga mendapatkan realitas yang bermuka banyak bisa dikatakan tidak ada representasi realita terutama di media yang benar-benar “benar” atau “nyata”.

Media sebagai suatu teks banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada isinya, representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan (Eriyanto, 2009, h. 113).

Stuart Hall (1997, h. 15) mendefinisikan representasi sebagai memberitahukan kepada seseorang, mengenai sesuatu menggunakan bahasa, mengenai makna tentang suatu hal. Hal ini menjadi penting dalam memproduksi makna yang kemudian dipertukarkan antar anggota dalam suatu budaya. dalam hal ini jelas membutuhkan penggunaan bahasa, tanda, serta gambaran yang mewakilinya.

Hall juga menjelaskan secara singkat, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Representasi juga merupakan salah satu praktik penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut pengalaman berbagi (Ibid, h. 22).

Fiske (dalam Wibowo, 2013, h. 148) menjabarkan ada tiga proses representasi. Pertama, realitas, dalam proses ini peristiwa dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar. Kedua, representasi, dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat-perangkat teknis. Ketiga,

ideologis, dalam proses ini peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis.

Lalu David Croteau dan William Hoynes (dalam Wibowo, 2003, h. 149) menyatakan bahwa representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggarisbawahi hal-hal tertentu dan hal-hal lain diabaikan. Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu mengalami proses seleksi. Mana yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikasi ideologisnya itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan.

### **2.3 Semiotika**

Secara etimologi, istilah semiotika berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain, atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain (Wibowo, 2011, h. 5).

Semiotika memiliki pandangan dan definisi yang berbeda-beda menurut para ahli. Van Zoest mengartikan semiotika sebagai ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengan tanda, cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengiriman dan penerimaannya, dan oleh mereka yang mempergunakannya (Sobur, 2002, h. 96).

Morissan (2013, h. 32) menyatakan bahwa semiotika adalah studi mengenai tanda (*signs*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam

pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada di luar diri.

Menurut Sobur (2003, h. 15) semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Di antara sekian banyak pakar tentang semiotika, ada dua nama besar yang patut disebutkan secara khusus dalam hubungannya dengan kelahiran semiotika modern, yaitu Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure. Peirce mengatakan semiotika sebagai sinonim kata logika, sehingga logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar. Menurut hipotesis Peirce yang mendasar, penalaran itu dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Peirce pun menandakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut (Ibid, h. 34).

Santoso (2003, h. 1) berpendapat bahwa Peirce dalam kajiannya menekankan pada produksi tanda secara sosial dan proses interpretasi yang tanpa akhir (semiosis). Peirce melihat tanda sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari obyek referensinya serta pemahaman subyek atas tanda (interpretan). Peirce menekankan pada aspek produksi tanda, dari pada aspek sistem tanda. Sebagai

sebuah “mesin produksi tanda”, semiotika sangat bertumpu pada “pekerja tanda”, yang memilih tanda dari bahan baku tanda-tanda yang ada, dan mengkombinasikannya dalam rangka memproduksi sebuah ekspresi bahasa bermakna. Peirce melihat subyek sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses signifikansi. Model triadic yang digunakan Peirce (sign + object + interpretant) memperlihatkan peran subyek dalam proses transformasi bahasa.

Sedangkan Saussure lebih memilih untuk mengembangkan dasar-dasar teori linguistik umum. Kekhasan teorinya terletak pada kenyataan bahwa ia menganggap bahasa sebagai sistem tanda. Ia lebih memperhatikan cara tanda-tanda terkait dengan tanda-tanda lain, bukannya cara tanda-tanda terkait dengan objeknya. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna, atau untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas penanda (signifier) dan petanda (signified).

Selanjutnya, menurut Wibowo (2013, h. 8-9) pada dasarnya, analisis semiotika memang merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatis dalam arti berupaya menemukan makna termasuk dari hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah teks.

Umberto Eco mengatakan salah satu ahli semiotika menyebutkan bahwa kajian semiotika sampai sekarang membedakan dua jenis semiotika yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima

kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan. Sementara, semiotika signifikasi tidak “mempersoalkan” adanya tujuan berkomunikasi. Pada jenis ini, yang lebih diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan ketimbang prosesnya (Ibid).

Eco juga mengusulkan bahwa yang disebut tanda adalah segala sesuatu, yang berdasarkan konvensi sosial yang telah ada sebelumnya dapat diperlakukan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (Wibowo, 2013, h. 22).

## **2.4 Film**

Film memiliki hubungan erat dengan masyarakat. Salah seorang ahli komunikasi, Oey Hong Lee (dalam Sobur, 2003, h. 126) menyebutkan film sebagai alat komunikasi massa kedua yang muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintanginya perkembangan surat kabar sudah dibuat lenyap. Kemudian ia juga mengatakan film mencapai puncaknya di antara Perang Dunia I dan Perang Dunia II, namun kemudian merosot tajam setelah tahun 1945, seiring dengan munculnya medium televisi.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, maka merembaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu

dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya (Ibid, h. 127).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Bagian yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara, kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar), dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Ibid, h. 128).

Irawanto (1999, h. 13, 14) menyatakan bahwa film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Graeme Turner (dalam Irawanto, 1999, h. 13) pernah menyebutkan bahwa ia menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Film juga berhubungan erat dengan budaya, hubungan antara film dan budaya bersifat timbal balik. Mulyana (2008, h. 89, 90) mengatakan sebagaimana media massa pada umumnya, film merupakan cermin atau jendela masyarakat di mana media massa itu berada. Nilai, norma, dan gaya hidup yang berlaku pada

masyarakat akan disajikan dalam film yang diproduksi. Hubungan antara film dan budaya bersifat dua arah, meskipun begitu para pakar lebih sering mengkaji apa pengaruh film terhadap nilai budaya khalayaknya daripada pengaruh nilai budaya khalayak terhadap film. Pandangan linier semacam ini memang sangat lazim di kalangan para pakar komunikasi, dan para pakar atau pengamat film.

Pada umumnya film di Indonesia hanya berkaitan dengan keanekaragaman dan toleransi antarbudaya. Sebagian besar karakter yang tergambar dalam film dan televisi Indonesia adalah mereka yang berasal dari kelas menengah perkotaan, kaya, berpendidikan tinggi, berusia muda, berpenampilan keren, dan dari kelompok etnik dominan seperti Jawa dan Sunda. *Setting*-nya pun sering *setting* kota besar. Padahal sebagian besar masyarakat kita adalah kelas bawah dan petani yang tersebar di berbagai pelosok pedesaan. Cerita-cerita yang dilukiskan dalam film dalam negeri jarang melukiskan kelompok suku dan ras lain seperti Manado, Bugis/Makassar, Banjar, apalagi Tionghoa, India, dan Arab. Padahal jika digali oleh para pekerja film yang kreatif, nuansa dan warna kehidupan lokal begitu kaya (Ibid, h. 94).

## 2.5 Budaya Punk

Hardiansyah (2011, h. 5, 6) menjelaskan bahwa istilah *punk* pertama kali muncul dalam jurnalisme musik pada tahun 1970. Dalam penyebarannya, ada dua kota yang besar pengaruhnya dalam perkembangan musik *punk* yaitu London (Inggris) dan New York (Amerika). *Punk* sendiri lahir sebagai sub-budaya di London, Inggris. Pada akhir tahun 70-an, *punk* mulai menyebar hampir ke seluruh

daerah urban di dunia termasuk Indonesia. Lalu *punk* berkembang tidak hanya sebagai aliran musik semata, tetapi telah menjadi sebuah kelompok sosial. Namun walaupun demikian, musik tetap menjadi salah satu media kritik *punk* terhadap politik yang terartikulasi dan penolakan dari budaya yang dominan.

“Punkers”, sebutan bagi anggota anak *punk* biasanya menampilkan diri mereka secara urakan sebagai bentuk penolakan terhadap budaya berpakaian yang dominan. Selain itu, cara berpakaian juga menegaskan kritik kepada pemerintah dan bentuk simpati kepada rakyat kecil lewat simbol-simbol yang terdapat pada atribut maupun aksesoris yang digunakan punkers (Ibid, h. 7).

*Punk* era 80-an melahirkan sebuah etika baru bernama “*Do It Yourself*”, mereka mencoba mengembalikan makna *punk* kepada makna awalnya karena pada saat itu *punk* dirasa telah mengalami pengaburan makna. “*Do It Yourself*” merupakan batas-batas yang dihasilkan dari praktik kehidupan punkers. Bagi mereka, “*Do It Yourself*” adalah sebuah etika yang pengertiannya dapat dipahami hanya melalui praktik dalam kehidupan. Sebenarnya, etika “*Do It Yourself*” tersebut telah ada sejak *punk* dilahirkan. Tetapi, etika ini terus menghilang seiring industri yang terus menjamah dan menjadikan *punk* sebagai komoditas (Ibid, h. 23).

Selain “*Do It Yourself*”, kelompok *punk* juga menganut kebebasan berpikir. Kebebasan berpikir *punk* biasa lebih ditunjukkan ke dalam musik. Mereka mencintai musik, mereka mengarang lagu dan menyanyikannya untuk bermain *band* atau bahkan mengamen (<http://dionbarus.com/ideologi-ideologi-punk/>).

Di tanah kelahirannya sendiri, di Inggris, *punk* sempat mendapat pengutukan yang dilakukan oleh para pekerja muda karena terjadi penurunan ekonomi dan meningkatnya pengangguran. Lain halnya di Amerika, *punk* di Amerika justru berawal dari gerakan pemuda kelas menengah, sebuah reaksi terhadap kejenuhan dengan budaya mainstream (Clark, 2003, h. 223).

Menurut Martono dan Pinandita (2009, h. 52), pada awal perkembangannya di Indonesia, *punk* diadaptasi hanya sebatas gaya (fashion) semata. Lalu lambat laun paham *punk* dan komunitasnya kian berkembang seiring merebaknya semangat perlawanan terhadap pemerintah orde baru pada waktu itu. Rilis album band *punk* pun semakin bermunculan, hal ini mengindikasikan bahwa musik *punk* mulai terdengar akrab dengan telinga remaja Indonesia. Selain dikenal dengan musiknya, *punk* juga dikenal sebagai kelompok yang dekat dengan kekerasan. Namun walaupun dikenal demikian, *punk* juga memiliki nilai positif. *Punk* menjunjung tinggi kebersamaan, mereka terbiasa melakukan segala hal bersama-sama. Di sisi lain, anak-anak *punk* juga memiliki semangat hidup yang tinggi. Terbiasa hidup berpindah-pindah dan juga sering berada di jalanan membuat anak-anak *punk* menjadi pribadi yang tidak mudah menyerah (Ibid, h. 22).

Hardiansyah (2011, h. 82) menyatakan kebudayaan *punk* selalu bersifat kritis terhadap budaya dominan yang dibentuk sistem kapitalis. Konsekuensinya, kreasi dan perilaku simbolik *punkers* dilihat sebagai bentuk perlawanan. *Punk* berusaha memisahkan diri lanskap forma-forma yang telah dilumrahkan, mereka

berusaha merebut ruang dari budaya dominan untuk kemudian dibentuk dan dibangun.

Anti kemapanan merupakan antitesis yang diciptakan *punkers* untuk melawan kemapanan. Anti kemapanan bertujuan untuk menghilangkan pemaksaan kehendak oleh satu pihak kepada pihak lain. Anti kemapanan bukan berarti kehidupan yang tidak layak atau tidak mapan, anti kemapanan yang dimaksud oleh kelompok *punk* adalah mampu memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Tolak ukur dalam anti kemapanan bukanlah motif ekonomi seperti halnya kapitalis, tetapi kedaulatan yang dimiliki seorang individu dalam memutuskan segala hal, melalui pikirannya sendiri, dalam hidupnya (Ibid).

Selain anti kemapanan, *punkers* juga menganut anti penindasan. Berbeda dengan anti kemapanan yang berada dalam wilayah pemikiran, anti penindasan mengarah kepada perilaku. Anti penindasan mengarah kepada kebebasan manusia dalam melakukan segala hal tanpa mendapat tekanan dari pihak lain. Kebebasan yang ada tidak serta merta bebas sebebaskan-bebasnya, tetapi harus didasari oleh tanggung jawab (Ibid).

Triyono (2012, h. 58) mengatakan masuknya *punk* ke Indonesia sekitar tahun 90-an, melalui tren *fashion* dan musik *punk* mulai menjamur. Dengan gaya rambut *mohawk*, tato, *body piercing*, sepatu *boots*, celana ketat, serta genre musik keras telah menjadi identitas anak-anak *punk*. Musik-musik *punk* bertempo cepat dan menghentak. Lirik di dalamnya pun sering berisi kritik sosial, lingkungan, dan perlawanan terhadap para penguasa. Seiring berjalannya waktu, *punk* menjelma

menjadi sebuah gaya hidup. Widiastuti dan Triyono dalam *Tempo.co* menambahkan kata *punk* berasal dari singkatan *Public United Nothing Kingdom* yang artinya sekumpulan anti peraturan kerajaan. Anak-anak *punk* sangat anti dengan peraturan kerajaan, mereka menilai peraturan itu hanya bisa memaksa tanpa memikirkan penderitaan rakyat. *Punk* lahir sebagai gerakan perlawanan anak muda berlandaskan keyakinan mereka. Kini semakin banyak bermunculan komunitas *punk*, ada yang bertujuan positif dan ada pula kelompok *punk* yang bertujuan negatif.

## 2.6 Kerangka Pemikiran

